

Auf Verbrecherjagd



Spürnasen aufgepasst! Gleich mit sieben Verdächtigen haben es Justus, Peter und Bob in ihrem neusten Fall zu tun. Scharfsinniges Kombinieren ist gefragt, bevor ihr die wahren Täter entlarvt und die Handschellen klicken ...

Spielmaterial

35 Verdächtigen-Karten, 19 Hinweis-Karten, 1 Täter-Karte

Fall gelöst! - Ziel des Spiels

Durch scharfsinniges Kombinieren versucht ihr über mehrere Runden hinweg, jeweils die drei Täter unter den sieben Verdächtigen zu ermitteln. Gelingt euch das, dann erhaltet ihr zusammen eine Verdächtigen-Karte. Gelingt es euch nicht, dann erhalten die Täter die Karte. Habt ihr fünf Verdächtigen-Karten gesammelt, gewinnt ihr das Spiel. Haben die Täter zuerst fünf Verdächtigen-Karten, dann habt ihr leider verloren.

Es gibt noch weitere spannende Spiele mit den Drei ??? Kids!



StoryCards Fußball-Stars

Spannung & Rätselspaß für unterwegs - immer dabei! Welchen Weg wirst du gehen? Entscheide von Karte zu Karte. Hilf den drei ??? Kids und lös den Fall.
ab 8 Jahren



Gespensterjagd

Hier spukt es! Überall in Rocky Beach tauchen plötzlich geisterhafte Gestalten auf ... Helft den drei Detektiven, sich als Gruselgestalten zu verkleiden, um die Gespenster in eine Falle zu locken.
ab 6 Jahren

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Jan Saße
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Niccolò Riedel

©2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Artikel-Nr.: 741693

Ende einer Ermittlungsrunde

Nehmt die in dieser Runde ausgespielten Karten aus der Mitte der Spielfläche. Die Verdächtigen-Karten legt ihr in die Schachtel. Die Hinweis-Karten kommen zurück auf die jeweiligen Stapel.

ACHTUNG: Sobald der Stapel mit Verdächtigen-Karten aufgebraucht ist, nehmt ihr die Verdächtigen-Karten aus der Schachtel, mischt sie verdeckt und legt sie erneut als Stapel in die Mitte der Spielfläche.

Beginn einer neuen Ermittlungsrunde

Der Spieler links vom Informanten übernimmt nun dessen Rolle und eine neue Runde startet. Es wird gespielt wie oben beschrieben.

Abschluss der Ermittlungen - Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn entweder die Spieler oder die Täter fünf Verdächtigen-Karten besitzen. Haben die Spieler zuerst fünf Verdächtigen-Karten gesammelt, gewinnen sie alle zusammen! Liegen unter der Täter-Karte fünf Verdächtigen-Karten, haben die Spieler leider verloren und die Täter sind ihnen entwischt.

Das Spiel für Meisterdetektive

Habt ihr schon Übung und könnt alle Täter mit Leichtigkeit überführen? Dann könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels erhöhen, indem ihr schon nach fünf oder vier aufgedeckten Verdächtigen-Karten einen Verdacht äußern müsst.



Die Ermittlungen beginnen - Spielvorbereitung

Sortiert die Karten nach Verdächtigen- und nach Hinweis-Karten:



Eine Verdächtigen-Karte zeigt jeweils drei der sieben Verdächtigen. Misch die 35 Verdächtigen-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte der Spielfläche.

HINWEIS: Jeder Verdächtige hält ein Schild in der Hand. Mithilfe der darauf abgebildeten Nummer könnt ihr die Verdächtigen im Spiel leicht identifizieren und benennen:



Sortiert die 19 Hinweis-Karten nach den Ziffern 0, 1 und 2 und legt sie jeweils zu einem Stapel zusammen. Platziert die drei Stapel offen am Rand der Spielfläche. Legt die Täter-Karte mit den sieben verschiedenen Verdächtigen in die Mitte der Spielfläche, sodass alle Spieler sie gut sehen können.

HINWEIS: Mithilfe der abgebildeten Ziffern geben euch Justus, Peter und Bob im Spiel Hinweise, wie viele Täter sich auf einer Verdächtigen-Karte befinden.

Die Jagd nach den Tätern - Spielverlauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. In jeder Runde übernimmt ein anderer Spieler, zusammen mit den drei ??? Kids, die Rolle des Informanten. In der ersten Runde ist dies der älteste Spieler. Alle anderen Spieler sind die ermittelnden Detektive. Der Informant nimmt die oberste Verdächtigen-Karte vom Stapel und schaut sie sich an. Er muss darauf achten, dass seine Mitspieler nicht sehen können, welche drei Verdächtigen auf der Karte abgebildet sind: Die Karte zeigt die für diese Runde gesuchten drei Täter. Der Informant legt die Karte verdeckt vor sich ab.

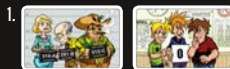
Die erste Runde kann beginnen und der Spieler links neben dem Informanten eröffnet den ersten Spielzug. Ein Spielzug besteht aus zwei Schritten:

1. Der Spieler nimmt die oberste Verdächtigen-Karte vom Stapel und legt sie für alle gut sichtbar offen in die Mitte der Spielfläche.
2. Jetzt ist der Informant am Zug! Er prüft, wie viele Verdächtige der gerade aufgedeckten Karte mit denen auf seiner verdeckten Verdächtigen-Karte übereinstimmen, und zeigt die entsprechende Anzahl an. Dazu legt er eine Hinweis-Karte mit der entsprechenden Ziffer 0, 1 oder 2 neben die offen ausgespielte Verdächtigen-Karte. Die Verdächtigen- und die Hinweis-Karten bleiben im Verlauf des Spiels dort liegen.

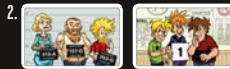
Beispiele



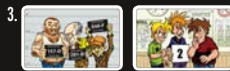
Die Verdächtigen-Karte des Informanten zeigt die drei Täter. Diese Karte bleibt während des Spiels verdeckt.



1. Die Hinweis-Karte zeigt an, dass keiner der Verdächtigen auf der aufgedeckten Verdächtigen-Karte mit einem der Täter auf der Verdächtigen-Karte oben übereinstimmt.



2. Die Hinweis-Karte zeigt an, dass einer der Verdächtigen auf der aufgedeckten Verdächtigen-Karte mit einem der Täter auf der Verdächtigen-Karte oben übereinstimmt.



3. Die Hinweis-Karte zeigt an, dass zwei der Verdächtigen auf der aufgedeckten Verdächtigen-Karte mit zwei der Täter auf der Verdächtigen-Karte oben übereinstimmen.

ACHTUNG: Die Position der Verdächtigen auf einer Karte spielt keine Rolle.

Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Detektiv deckt die oberste Verdächtigen-Karte vom Stapel auf und legt sie unterhalb der bereits ausliegenden Verdächtigen-Karte ab. Der Informant prüft erneut, wie viele Verdächtige mit den Tätern auf seiner verdeckt liegenden Karte übereinstimmen und legt eine entsprechende Hinweis-Karte aus. Es werden so lange neue Verdächtigen-Karten ausgelegt, bis sechs Verdächtigen-Karten ausliegen. Spätestens dann müssen die Detektive einen Verdacht äußern.

Der Verdacht!

Alle Detektive dürfen sich während des Spiels jederzeit miteinander beraten. Wenn ihr glaubt, die drei Täter ermittelt zu haben, dann könnt ihr zu jedem Zeitpunkt innerhalb einer Runde „Verdacht!“ rufen. Ihr müsst aber spätestens nach der sechsten aufgedeckten Verdächtigen-Karte einen Verdacht äußern. Das Spiel wird dann sofort unterbrochen. Die Detektive zeigen oder benennen nun die drei Verdächtigen, die sie für die Täter halten. Der Informant prüft den Verdacht der Detektive und sagt: ...

... der Verdacht der Detektive ist RICHTIG!

Der Verdacht der Detektive ist richtig, wenn sie ALLE drei Täter richtig benennen. Als Beweis deckt der Informant seine Verdächtigen-Karte auf und zeigt sie allen Mitspielern. Die drei Täter sind geschnappt! Die Detektive erhalten die Verdächtigen-Karte des Informanten und legen sie offen vor sich ab.

... der Verdacht der Detektive ist FALSCH!

Der Verdacht der Detektive ist falsch, wenn sie keinen oder nur einen oder zwei der drei Täter richtig benennen.

Die Täter sind den Detektiven entkommen! Der Informant legt seine Verdächtigen-Karte unter die Täter-Karte.